昭和62年9月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第16号(通巻41号)ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータMagazine
No.16特別付録②

このノートさえあれば、
バッチリ攻略できるぞ!



ふぁみこんむかし話 新鬼ヶ島

前編 攻略ノート

書きこみ式

★書きこみ式でトテモ便利
★ストーリー順だから役に立つ
★攻略に役立つヒントもバッチリ
★7つのチェックポイントをマスターしたら、ゲーム開始!!

※一部の画面写真は画像処理してあります。

イラスト/石倉淳一

一、いろりの部屋(1)

初めの画面



状況

朝、おじいさんとおばあさんが、昨日見た不思議な夢について語り合っている。部屋にはいろり、窓、機織り部屋の扉、その他がある。

覚え書き

・いろりでは（　　　　）
・機織り部屋には（　　　　）がいる。
・他に（　　　　）がある。
・芝刈りには（　　　　）が必要。



とびらをあけたら
こうなった！

二、うら道

初めの画面

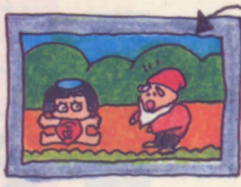


状況

おじいさんが、（　　　　）をかついで山に芝刈りに出かけた途中の道だ。晴れた空、遠くに山、道端には草むらがある。平和な景色だ。

覚え書き

・うら道は、（　　　　）画面ある。
・（　）画面目の（　　　）から金太郎が出てくる。



〇〇〇からきんたろう
がでてきた

三、あしがら山

初めの画面



状況

芝を刈りにくる山だ。あしがら山といえば熊。あしがら山で熊といえば、当然（　　　　）の出番があることに気付かなきゃいけない。

覚え書き

・熊と（　　　　）は友達。
・ここでの目的は（　　　　）

四、竹やぶ(1)

初めの画面



状況

芝を刈り終わったおじいさんは道に迷ってしまう。ふと竹を見ると何やら様子が変だ。不思議に思っているとなんとそこから女の赤ん坊が。

覚え書き

・正しい進路（　　　　）
・竹を切るのに（　　　　）を使う。

五、六地蔵

初めの画面



状況

おじいさんを送り出した後、おばあさんは川へ洗濯をしに行く。その途中にあるお地蔵様。2人がいつもお祈りをしていたお地蔵様だ。

覚え書き

・1つだけ（　　）と（　　）をつけていない地蔵がある。笠地蔵の話では……。

・地蔵を倒したら（　　）

六、川⑴

初めの画面



状況

川に着いたおばあさんは洗濯を始める。すると、川上からどんぶらどんぶらと（　　）が流れてくる。おばあさんはそれを取る。

覚え書き

七、いろりの部屋⑵

初めの画面



状況

おじいさんとおばあさんが、拾ってきた女の赤ん坊と（　　）について話をしている。（　　）からは男の赤ん坊が生まれる。

覚え書き

・おばあさんが拾ってきたのは（　　）

・地蔵を倒したとき（　　）

八、いろりの部屋⑶

初めの画面



状況

8年の歳月が流れ、男の子と女の子は成長。朝のだんらん。おじいさんは2人の子どもに、隣村の（　　）のもとへお使いを言いつける。

覚え書き

・お使いの品物（　　）

九、一本道

初めの画面

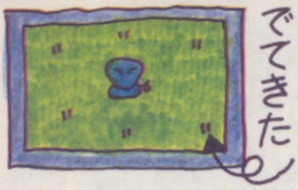


状況

お使いに隣村まで向かう途中の一本道。2人の前に突然（　　）が現れる。2人は（　　）の助けを借りて、先へと進んでいく。

覚え書き

・いったん（　　）の所から（　　）と、道端の穴に（　　）がいる。
・（　　）から（　　）を譲り受け、（　　）を撃退する。



○○ができた

十、展望台

初めの画面



状況

ようやく難をのがれた2人は、隣村を見下す展望台までたどり着く。ほっと、一息……。さて（　　）の（　　）は、どこにあるのか?

覚え書き

十一、店

初めの画面



状況

（　　）の店に到着する。お使いに来たのだから、当然（　　）を渡す。（　　）は後で、家までやってくるという。

覚え書き

十二、いろりの部屋⑷

初めの画面



状況

お使いから戻った2人。しばらくして（　　）が訪問、（　　）の話をする。真夜中に（　　）が現れ、2人の出生の秘密を…。

覚え書き

・（　　）の中に（　　）と（　　）を発見。（　　）から出生の秘密を聞く。→（　　）へ。

十三、川(2)

初めの画面



状況

2人は（　　　）をおばあさんが拾った川に来る。（　　　）なのに、水面には（　　　）が映っており、何やらおかしい……。

覚え書き

・（　　　）の（　　　）を捜すために（　　　）からいったん戻ってくる。

・実は（　　　）が（　　　）だった。

十四、川上

初めの画面



状況

（　　　）が話していた川上にやってきた2人。前には滝がかかっているがけが立ちふさがる。（　　　）ではとても登れそうにない。

覚え書き

・（　　　）に秘密が隠されている。

十五、竹やぶ(2)

初めの画面



状況

がけを登ってみると、竹やぶに出た。すると、そこで（　　　）が泣いている。わけを聞くと、（　　　）をなくして困っているらしい。

覚え書き

・（　　　）の（　　　）は、（　　　）だった。（　　　）を取るには（　　　）を使えばいい。

十六、（　　　）

初めの画面



状況

ここは（　　　）の洞窟だ。中には、何やらおかしな（　　　）があった。そこから（　　　）と（　　　）が……！

覚え書き

・（　　　）→（　　　）に。

・（　　　）→（　　　）に。



（　　　）

（　　　）

十七、家の前

初めの画面



状況

2人が家の前まで戻ってくると、おじいさんとおばあさんが鬼に（　　）。助けようとすると、（　　）がそれを止める。

覚え書き

・おじいさんとおばあさんを助けるには……

十八、いろりの部屋⑸

初めの画面



状況

鬼に荒らされ家の中はひどいありさまに……。2人は（　　）するため（　　）に向かう決心をする。

覚え書き

・（　　）から（　　）が、帰ってゆくのが見える。

十九、旅立ち

初めの画面



状況

いよいよ、（　　）ために旅立つ2人。

覚え書き

・

二十、ふもと

初めの画面



状況

鬼に荒らされた小屋は見る影もなく（　　）の山。

覚え書き

・

二十一、いわの道

初めの画面



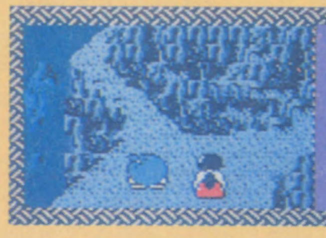
状況

がけの（　　）に、ちょっとした謎がある。

覚え書き

二十二、わかれ道

初めの画面



状況

どちらに進んでも、恐ろしいことが待っていそうだ。

覚え書き

二十三、せんじん谷

初めの画面



状況

すごい絶壁だ！　谷底をのぞくと、（　　）

覚え書き

二十四、鬼の砦

初めの画面



状況

いよいよやってきた！　鬼を撃退するには……!?

覚え書き

二十五、（　　）

画面のポイント
（自分で描いてね）

状況
（自分で書いてね）

覚え書き

二十六、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

二十七、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

二十八、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

二十九、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

三十、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

三十一、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

三十二、（　　）

画面のポイント

状況

覚え書き

ゲーム攻略のためのチェックポイント7



チェック1 まず状況をよく見る！

1つ1つのシーンをクリアしながら先に進んでいく形式になっているこのゲーム。それぞれのシーンでは、まずシーンの説明があり、つぎにそこで何をすべきか考える。そしてうまくいけばつぎのシーンに進むわけだが、まず第一にはやはり定石どおり「みる」ことだ！



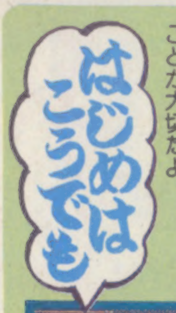
●まず、このような場面の説明があるよ



●何をすればいいか、サア考えてみよう！

チェック5 同じコマンドを続けて使うと…

ある場面であるコマンドを使ったとき、初めはたいしたことが起こらなくても、続けて使えば変化が起きることがある。とくに、会話をする場合、「はなす」のコマンドを続けて使うことが大切だよ。





●深そうだって、なんて感心してる場合じゃナイ！





●オッ、何かオカシナことが起こったようだぞ……

チェック2 こまめにメモを！

ゲームを進めるうえでのキーワードになっている言葉が、会話などのなかに含まれている。これもアドベンチャー攻略の定石だが、こまめにメモを取るのを忘れずに。



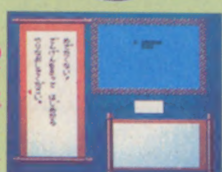


●オッ、これはメモらなきゃあ！

チェック3 セーブもこまめに！

ゲームの進めかたがまずいと、思わぬ所で死んじゃったり、一からやり直さなければならなくなってしまうことがあるぞ。要所要所で、セーブをこまめにしよう！

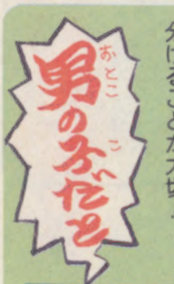




●なんでこうなっちゃったんだよお、もう！

チェック6 男の子と女の子では…

あるコマンドを男の子で使ってみて何も起こらなくても、女の子だと変化がある場合がある。(当然ながら逆もいえる)。男の子と女の子の性格や特徴をよく考えて、状況に応じて使い分けることが大切！





●男の子に話させると、チトどうももどかしいね……





●女の子だと、こんなに要領よく説明しちゃう！

チェック4 1つのコマンドで…

例えば「はなす」のコマンドを使って主人公に推理をさせたり、1つのコマンドでいろいろな行為を代用させなければならない場合がある。キミの勘がものをいうぞ。



●これは「はなす」で、主人公に推理をさせているんだよ

チェック7 持ち物に注意！

男の子と女の子のどちらが何を持っているのか、時々確認しよう。また持ち物の性質により、男の子と女の子のどちらかしか持てなかったりする場合があるので注意！



●持ってるのは女の子だよ、忘れずに！

